

Dengan adanya kecerdasan buatan dan penggunaan grafis telah melahirkan beberapa *game* dan perluasan hardware komputer yang mendukung dalam suatu *game*, sehingga ruang lingkup dari suatu *game* tidak sama seperti permainan video *game* yang telah dahulu berkembang, sekarang ini banyak *game-game* yang dapat dimainkan pada ponsel. *Rubik's Cube* adalah suatu *game* puzzle yang berupa susunan kubus-kubus kecil dengan ukuran sama yang disusun menjadi suatu kubus yang besar dengan enam sisi yang setiap sisi memiliki warna yang berbeda-beda yang dapat diputar dengan arah vertikal dan arah horizontal. Dalam *game* ini seorang pemain memiliki suatu tantangan dalam menyusun kembali sisi-sisi kubus sesuai dengan warnanya dan untuk memudahkan pemain dalam menyelesaikan permainan ini maka dibutuhkan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat membantu pemain.

Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah GRAPPLE (*Guidelines for Rapid APplication Engineering*). Aplikasi ini dilengkapi dengan fungsi rotasi (*rotation*), translasi (*translation*) dan transformasi (*transformation*). Metode ini digunakan untuk mendesign objek rubik cube yang berupa suatu kubus yang dapat diputar dengan titik pusat tetap.

Dalam implementasinya aplikasi *game Rubik's Cube* diterapkan dalam suatu ponsel yang menggunakan bahasa pemrograman Java. Bahasa java merupakan suatu bahasa pemrograman yang dapat digunakan dalam beberapa platform.